

Vertigo. Revista de cine (Ateneo da Coruña)

Título:

Efectos especiales. Puntos de partida para cien años de transgresión

Autor/es:

Nogueira, Xosé

Citar como:

Nogueira, X. (1998). Efectos especiales. Puntos de partida para cien años de transgresión. *Vértigo. Revista de cine*. (13):44-55.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/43057>

Copyright: Todos los derechos reservados.

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



Puntos de partida para cien años de transgresión

Xosé Nogueira

A lo largo de estos ya más de cien años de cine los efectos especiales de todo tipo (mecánicos, sonoros, ópticos, mixtos...) han jugado un papel determinante en la evolución del arte cinematográfico. Un arte, no lo olvidemos, cuya realización está desde sus mismos comienzos ligada intrínsecamente a la tecnología -a sus adelantos, hasta tal punto que sin ésta se hace patente su imposibilidad de subsistencia (aún antes: de existencia): "Incluso la música o la arquitectura pueden subsistir, en sus formas más elementales, si son despojadas de los adelantos técnicos de los que hoy se benefician. No así el cine. Una cámara o un proyector primitivos son, no obstante, instrumentos de precisión, que requieren un adelanto técnico suficiente de varias disciplinas científicas -mecánica, óptica, química- para poder existir."¹ De manera que avances tecnológicos y recursos expresivos, esto es, disponibilidad técnica y modelos cinematográficos, configurarán un todo indiscernible e interactuarán continuamente. Dicho de otro modo: históricamente, toda nueva configuración cinematográfica que haya abierto sendas estilísticas hasta entonces inéditas ha venido indisolublemente asociada a una innovación tecnológica, a una superación en un determinado nivel de las condiciones técnicas existentes hasta ese momento. Y a la vez: gran parte de esos desarrollos tecnológicos han sobrevenido de la (cíclica) voluntad por parte de determinados cineastas de expandir la gama de recursos expresivos de la que disponían, siendo fruto más de su intuición que de una actividad investigadora por parte de la industria (sometida a intereses mucho más complejos). Por lo tanto, encontraremos a lo largo de la historia del medio una "fructífera corriente de doble dirección entre artistas y técnicos"² que nos va a interesar mucho aquí.

(1) Alejandro Vallejo: *La incidencia de la tecnología en la realización*. En VV.AA.: *El cine en la era del audiovisual. Historia general del cine (vol. XII)*. Madrid, Cátedra, 1995, pp. 39-40.

(2) *Ibidem*, p. 42.

Resulta evidente, de todas formas, que determinadas corrientes genéricas han constituido desde sus orígenes un campo especialmente propicio para la experimentación. El cine de terror, la ciencia-ficción, el misterio, lo maravilloso, en definitiva, el cine fantástico³ –pero también el musical– poseen unas características constitutivas e intrínsecas que han supuesto una demanda mucho más frecuente y explícita de aportaciones tecnológicas que cubrieran sus necesidades aunque, a su vez –y afirmando el planteamiento que nos hemos propuesto–, también han sido los que se han visto más influidos por esas mismas herramientas novedosas que progresivamente demandaban. Por lo demás, y a pesar del laberíntico paisaje cinematográfico que en su desarrollo han ido

adelante E/E) se le han asignado, en la definición canónica del vocabulario cinematográfico, dos funciones. La primera, y más evidente, es la de agrupar un conjunto muy amplio y heterogéneo de técnicas y procedimientos destinados a manipular y/o modificar la apariencia de la imagen o las características del sonido. La segunda, consecuencia de la anterior, es la de referirse al resultado de esas operaciones. Así entendidos, los E/E abarcan un campo de operaciones tremendamente extenso que podría arrancar, por ejemplo, en el fundido encadenado (un efecto de escritura) y llevar sus lindes hasta las actuales imágenes sintéticas generadas por ordenador (un efecto visual constituido, de hecho, por imágenes virtuales), pasando por toda una serie de parece-



EL HOMBRE DE LA CABEZA DE GOMA (L'HOMME A LA TETE DE CAOUTCHOUC, 1902) de méliès

(3) Término con el que hacemos referencia –al igual que otros muchos autores con anterioridad– antes a una determinada gestión de todos los procesos implicados en la puesta en escena de un film que a su temática específica, intentando superar caducas clasificaciones subgenéricas que cada vez resultan menos operativas. Esto es, atendemos más a lo que provoca la mirada que a lo mirado.

(4) Pensamos prioritariamente, como es obvio, en aquellas obras que hayan ido poniendo de manifiesto a lo largo del tiempo –de manera más o menos afortunada, eso es otro tema– una patente voluntad de reforma, de cuestionamiento, de superación o distanciamiento de los cánones y códigos genéricos imperantes en el momento de su realización.

(5) Por no hablar de la cantidad de técnicas provenientes de diversos campos implicadas en estos procesos.

(6) En *Dictionnaire du Cinéma*. Versión española a cargo de Ediciones Rialp, Madrid, 1991. Voz "Efectos Especiales".

conformando, podemos convenir que ponen en escena ámbitos donde la transgresión de lo imaginario (heredada –incluso compartida– en un principio por el cine del mundo de la feria y de los espectáculos que se ofertaban en sus barracones, un hecho que va mucho más allá de lo puntual y cuyas resonancias llegarán hasta nuestra contemporaneidad) se hace especialmente explícita. El cine fantástico encarará abiertamente el abordaje –conducido de muy diversas formas, según las épocas– de lo inefable, y lo hará desde el navío de la ambigüedad, en donde previamente se han difuminado los contornos de lo real y lo imaginario, de lo cotidiano y lo desconocido, de lo –en fin– consciente e inconsciente. Un planteamiento en sí mismo subversivo del que derivarán toda una serie de estrategias fílmicas transgresoras⁴ para las cuales se edificarán y crearán en muchas ocasiones espacios fílmicos alternativos en los que el aporte de soluciones desde el área de los efectos especiales de cara a conformar la narratividad o plasmar la estética buscadas será fundamental.

Ahora bien, al término *efectos especiales* (en

las específicas (efectos de sonido, de maquillaje, de iluminación...)⁵, hasta el punto de resultar prácticamente inasible para un análisis con pretensiones de globalidad. De ahí los numerosos modelos de clasificación que han sido propuestos con el paso de los años a partir de multitud de aproximaciones que han oscilado entre las mayores rigideces estructurales y las más acusadas relatividades conceptuales.

Con todo, una acotación general que creemos bastante operativa sería aquella que se ha basado en la distinción entre los procedimientos que permiten intervenir sobre la presentación de la escena rodada y las operaciones que trabajan sobre el *contenido* aparente de la escena para crear una ilusión visual que no corresponde a los elementos que en realidad había delante de la cámara. En palabras de Jean-Pierre Frouard y Jean-Marie Guinot: "[...] opondríamos los procedimientos de 'escritura cinematográfica' a los 'trucajes' que contienen truco"⁶. Los avances tecnológicos que progresivamente irán experimentando en su seno influirán en (pero también serán consecuencia de) las sucesivas concepciones vi-

suales y expresivas de los cineastas, en sus planteamientos estéticos y narrativos, sí, pero asimismo —y más importante— provocarán en el espectador una serie de respuestas y, consecutivamente, de demandas. Porque en último término, los E/E están destinados a potenciar, llevándolo hasta su extremo, eso que se ha dado en llamar a partir de Coleridge la “suspensión de la incredulidad” y que paradójicamente estará muy relacionada con el fenómeno de la “impresión de realidad” del cine que tanto interés a los semiólogos en los años setenta. Aspectos éstos (abordados ya desde múltiples perspectivas teóricas en el pasado en las que no vamos a abundar aquí) que están en la base del mecanismo espectacular y fascinador de las imágenes en movimiento so-

gias a desarrollar por los cineastas una serie de consecuencias de carácter definitivo.

Igualmente trascendental resultó la difusión masiva de la televisión a partir de los años cincuenta, al poner en circulación no sólo una enorme oferta de imágenes cuyo alcance hubiera sido hasta entonces entonces impensable, también un discurso caracterizado por su fragmentación, heterogeneidad de registros (dramáticos, informativos, publicitarios, musicales, etc.), cada uno con sus códigos específicos) y multiplicidad que trastocarán irremisiblemente los parámetros en los que se manejaba la relación cine-espectador⁹. Tal difusión incidirá —además de en las propias estructuras narrativas del cine, en sus modelos de realización y en sus canales de difusión— en la configuración de un nuevo espectador cuyos resortes perceptivos pronto estarán educados desde la infancia en la discriminación —muchas veces simultánea— de esa heterogeneidad y densidad de códigos. Se iniciará, pues, una corriente en doble dirección entre cine y televisión que no hará sino complejizarse con el tiempo y que conllevará mutaciones de tal calibre que darán lugar al surgimiento de ese magma de imágenes, ideas, conceptos, formatos, soportes, discursos y todo lo que se considere necesario añadir que hoy conocemos como lo *audiovisual*¹⁰. Todo ello en unos espacios de consumo que en la mayoría de las ocasiones nada tienen que ver ya con las salas cinematográficas, lo cual ha obligado en las últimas décadas a una total redefinición, como decíamos, de las bases sobre las que la teoría cinematográfica apoyaba no hace tanto sus conclusiones acerca del cine —hasta entonces punto central de referencia— y su espectador —hasta entonces considerado bajo un único modelo—.

Estas nuevas condiciones resultarán fundamentales para entender en gran medida las exigencias a las que intenta responder la actual industria de los E/E, enfrentada a un espectador cuya mirada, ante la ingente y continua oferta de nuevas imágenes, se ha hecho tan selectiva, se ha sofisticado hasta tal punto, que su exigencia de (hiper)realismo en la presentación de efectos visuales unida a su permanente demanda de nuevos planteamientos estéticos, pueden estar llevando a determinadas tendencias del cine contemporáneo a una especie de callejón sin salida.

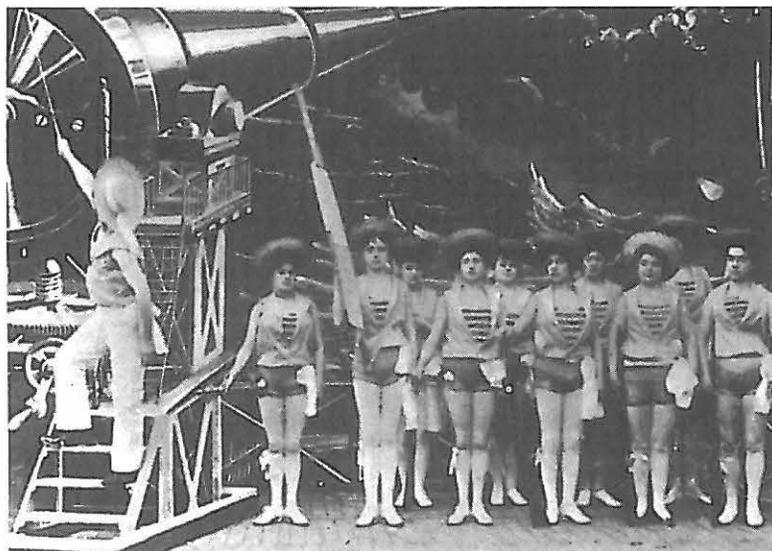
Sirva este largo exordio para apuntar la diversidad de enfoques desde la que se puede encarar un recorrido (por muy sintético que sea) por el(los) papel(es) que han jugado los E/E en la historia del cine y la compleja trama que conforman todos los elementos implicados en el mismo. De ahí la necesidad de fijar nuestro trayecto a partir de unas determinadas coordenadas en detrimento de otras igualmente válidas a las que no podemos dar cabida dadas las obvias limitaciones de espacio.

Un trayecto en el que tan sólo se pretende, en realidad, proponer o señalar algunas muestras tempranas de esa interrelación entre técnica y cine a la hora de articular unos determinados tex-

(7) Dejaremos aparte en esta ocasión aquellas manifestaciones filmicas que, moviéndose en los márgenes de la institución cinematográfica, fueron concebidas como operaciones específicamente encaminadas a ofrecer un contexto de alteraciones perceptivo-emotivas ajeno a las estrategias del cine comercial. Tal fue el caso de los cines de vanguardia y experimental, entre otros.

(8) “Un afán importante de la institución cinematográfica primitiva fue el de configurar al sujeto espectador, para proporcionarle placer y obtener a cambio su fidelidad clientelar. No siempre fue fácil. [...] Esta configuración del sujeto espectador pasaba por instaurar la equivalencia entre su mirada y el encuadre, parcelado como campo visual pertinente. Pero a la vez el espectador debía aprender que lo que veía era una fragmentación analítica de un campo visual que se extendía por los bordes, fuera de campo, constituyendo un ‘continuum’ narrativo. Y a través de tal identificación, la cámara ubicuaria permitía la ilusión de ubicuidad virtual del punto de vista del espectador. Se trataba, en definitiva, de proporcionarle el simulacro de un viaje biosedentario (desde su butaca) a través del espacio y del tiempo, gracias a artificios perceptivos (visuales y luego sonoros) formalizados como códigos de significación. Pero todo esto tuvo que aprenderse y tuvo que aprenderse en un proceso de prueba y error por parte de los cineastas, en el que el ‘feed-back’ de su público, manifestado fundamentalmente a través de la taquilla y de los comentarios de la crítica, orientó sus decisiones.” Román Gubern, *Cien años de cine*. En VV.AA.: *El cine en la era del audiovisual*, ya citado, pp. 270-71.

(9) Para un análisis pormenorizado del fenómeno televisivo resulta inevitable hacer referencia a las propuestas contenidas en los trabajos de Jesús González Requena *El discurso televisivo: espectáculo de la modernidad*. Madrid, Cátedra, 1988; *El espectáculo informativo*. Madrid, Akal, 1989 y, más recientemente (coescrito con Amaya Ortiz de Zárate), *El spot publicitario. Las metamorfosis del deseo*. Madrid, Cátedra, 1995.



VIAJE A LA LUNA (LE VOYAGE DANS LA LUNE, 1902) de Méliès

bre el que prioritariamente trabajó el cine clásico, cuyos códigos significativos han pervivido —más o menos maltrechos— hasta nuestros días.

Retengamos entonces el hecho de que los E/E proponen al espectador unas formaciones compositivas de especial complejidad que —en un primer momento— afectan a sus anteriores referencias estéticas y que, además de incidir en lo emotivo, le solicitan una veloz y creativa reacción perceptiva audiovisual con la que poder discernir su sentido dentro del flujo narrativo⁷. Sucederá, sin embargo, que la capacidad del espectador para procesar imágenes y descifrar mensajes no hará sino aumentar en progresión casi diríamos que geométrica. De aquel espectador del cine primitivo que poco a poco tuvo que ser educado por la institución cinematográfica⁸ al actual consumidor de todo tipo de productos audiovisuales que incorporan códigos *narrativos* muy diversos y son ofrecidos en diferentes soportes a lo largo y ancho de la iconosfera contemporánea, hay una diferencia que va mucho más allá del obvio salto temporal. En este proceso, dos innovaciones tecnológicas ofrecidas por el desarrollo de la electrónica jugaron un papel fundamental.

La primera de ellas, el sonido, significó para el espectador una nueva experiencia audiovisual amén de provocar en los hábitos de producción de la industria cinematográfica y en las estrate-

tos fílmicos que —ya sea para bien o para mal, y eso, sobre todo una vez caducado el modelo clásico, siempre estará sometido a debate— contribuirán a subvertir de un modo u otro ciertos cánones, códigos y estrategias hasta entonces establecidos marcando nuevas distancias. En esta dimensión se ha movido nuestra opción de conceder prioridad a unos cuantos ejemplos de un ámbito como el del cine fantástico que, dados sus rasgos metagenéricos, se presenta como un foco ideal a la hora surtirnos de textos significativos.

Evidentemente, este enfoque no deja de ser reductor y subjetivo y sobre esta certeza nos moveremos. No se ha pretendido más que proponer una transcripción general del mismo desde un cierto punto de vista. A elección del lector queda ahora el considerar o no la propuesta.

II

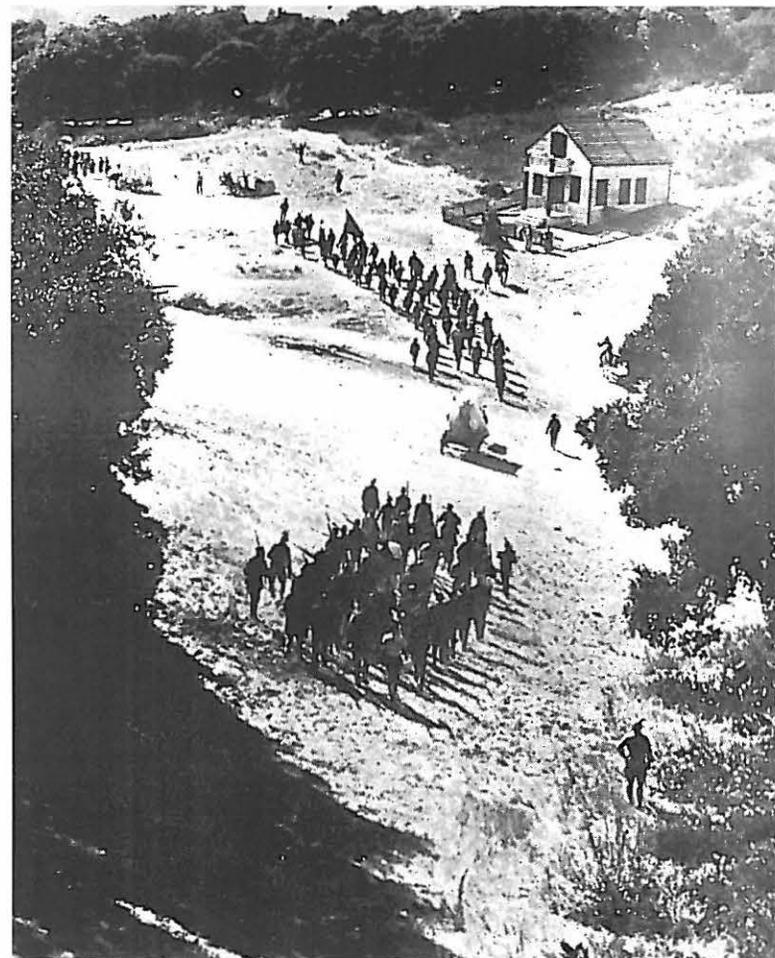
Convendría, antes de seguir, retomar un viejo concepto que puede resultar pertinente para un enfoque colateral del tema, y que es aquel que se ocupa de la diferencia entre *visibilidad* y *visualidad*.

Porque nuestra mirada también estaba educada aún antes de los recursos que en este sentido puso en marcha la institución cinematográfica. Aprendimos —y todavía aprendemos— a mirar bajo determinados códigos; de hecho, aprendemos a “leer” visualmente desde la perspectiva renacentista (una operación pictórica de trampanito), que se incrustó en las formas más íntimas de la visión hasta tal punto que en muchas ocasiones nos ha llevado a una visión ciertamente ingenua: creer que el mundo está organizado bajo esa perspectiva. De ahí, por ejemplo, el presunto carácter de *objetividad* (heredado directamente de la fotografía) con el que en un principio se quiso caracterizar al cine. En la época de los precursores, los primeros espectadores acudían a las sesiones de cinematógrafo impulsados por la fascinación de reconocer fragmentos de realidad —la locomotora que llega a la estación; los obreros saliendo de la fábrica; sus conciudadanos paseando por la calle principal— que se ofrecían por mediación de sus *dobles* en la pantalla. Pero sabemos que esa misma transferencia y los elementos necesarios para realizarla (cámara, operador, objeto/tema, ubicación y demás actos de elección y desestimación) implicaban forzosamente una *modulación* de la realidad que aleja irremisiblemente a aquellas imágenes cinematográficas de ese carácter objetivo.

Si esto era así ya en los inicios, resulta innecesario insistir en el estatuto de la imagen fílmica cuando los cineastas comienzan a elaborar ficciones narrativas, en las que la voluntad de modular la realidad (también: de modelar una realidad) no sólo es patente sino que se lleva a cabo mediante recursos a veces tremendamente sutiles¹¹.

Por lo demás, el Modo de Representación Ins-

titucional (M.R.I.), como fue denominado por Noël Burch¹², evolucionó, como es sabido, hacia un enmascaramiento —que alcanzó cotas de tremenda eficacia— del carácter artificioso de la representación cinematográfica en base, sobre todo, a un desdibujamiento progresivo conforme se desarrolla el modelo de sus rasgos de escritura (predominio de lo representativo sobre el propio esquema de representación), que desembocará en ese “efecto de ventana abierta (como querían Alberti y Leonardo para la pintura) sobre un paisaje natural, en el que se desarrollaba aparentemente una vida autónoma y autogenerada, sin intervención de los profesionales de la ficción”¹³. Un sistema, pues, esencial y vocacionalmente narrativo que desarrolló una compleja



EL NACIMIENTO DE UNA NACIÓN (THE BIRTH OF A NATION, 1915) de D.W. Griffith

batería retórica (*raccords, travellings, campo/contracampo*) diseñada para que el espectador (a la vez destinatario y centro privilegiado del sistema) fuese *capturado* por el relato y no dejase escapar nada esencial o relevante para la comprensión del mismo (del que llegará a pensarse *autor*). Un relato que, además, se le ofrecía en un espacio con connotaciones rituales: la sala oscura surcada por un haz luminoso que iluminaba una pantalla sobre la que se desplegaban unas imágenes que abarcaban prácticamente todo su campo visual, fundamental para suprimir su “*conciencia de espectáculo, que es típica de la función teatral*”¹⁴. De esta manera, la maquinaria simbolizadora del cine clásico logró inculcar a sus imágenes una ilusión de realidad tal que ten-

(10) En el cual los directores —con sus técnicos— continuarán protagonizando esas transformaciones, pero también —más que nunca— los productores y financieros. Las manifestaciones del actual paisaje audiovisual —íntimamente unidas al desarrollo de las nuevas tecnologías— son tantas y sus aplicaciones tan complejas que constituyen, sin duda, el principal foco de interés y debate de una buena parte de la más interesante producción teórica en estos momentos. Para el lector interesado en centrar el tema propondríamos tres aportaciones de distinta naturaleza, todas ellas más o menos recientes y asequibles: los libros de Omar Calabrese, *La era neobarroca* (Madrid, Cátedra, 1989) y de VV.AA. [coordinado por Manuel Palacio y Santos Zunzunegui], *El cine en la era del audiovisual* (cit.); también el volumen monográfico de la revista *Archivos de la Filmoteca* titulado “*Destinos del relato al filo del milenio*” (nº 21, octubre 1995).

(11) Un ejemplo de estas estrategias lo encontramos cuando en Hollywood se comienza a fotografiar a los actores 15° en, contrapicado y a las actrices 15° en picado.

(12) Noël Burch, *El tragaluz del infinito*. Madrid, Cátedra, 1987.

(13) Román Gubern, *op. cit.*, p. 268.

(14) De nuevo Gubern en *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror* (co-escrito con Joan Prat Carós). Barcelona, Tusquets, 1979, p. 18.

dieron a ser aceptadas por su receptor como representaciones de lo "verdadero" mientras se desarrollaba la proyección. Se trataba entonces de la puesta a punto de los sofisticados engranajes que condujesen al óptimo rendimiento de esa referida suspensión de la incredulidad (de carácter, eso sí, voluntario y consciente), que está en la base de todos los procesos de identificación y proyección del espectador cinematográfico clásico y que hicieron de ese sistema el modo de representación dominante (también, entre otras cosas, un potente instrumento de transmisión ideológica), como mínimo hasta las manifiestas disidencias europeas de los años sesenta¹⁵.

Todos estos factores, paradójicamente, han operado en muchas ocasiones (y, sorprendentemente, todavía lo siguen haciendo) en contra de la consideración del cine como arte mayor equiparable a otras actividades creativas como, por ejemplo, la literatura, partiendo de la base de que el lenguaje cinematográfico —y, por extensión, el resto de lenguajes audiovisuales— se sirve muy

cuyo último apéndice podría extenderse hasta el auge que conocieron en épocas todavía cercanas las fotonovelas. Recíprocamente, ya hemos hecho referencia al proceso de educación de la mirada hacia el que se encaminaron los resortes narrativos del cine clásico, pero el tema se haría más complejo si entrásemos a considerar el esfuerzo de creación que demandaban del espectador las películas mudas¹⁶: en ellas —y aún cuando sobre todo a partir de la segunda mitad de los años diez ya está establecida una modelización más o menos estable para la narración cinematográfica—, tenía que imaginar incluso los tonos de voz de los actores, en un contexto filmico en el que se producía, como ya ha sido señalado en otros lugares, una gran tensión entre el realismo que buscaban los decorados y la estilización de los carteles de texto y de la fotografía en blanco y negro¹⁷.

Soslayando entonces el hecho de que esas ideas preconcebidas (cuyo cansino espectro todavía sigue provocando la aparición de algunos sesudos e inexplicablemente reiterativos debates críticos cada vez que se abordan ciertos temas, léase —por evidente y abundante— el de las adaptaciones literarias y sus consiguientes *damnificados* en el gremio de literatos) sobre la mayor o menor complejidad y los diferentes grados de objetividad/subjetividad entre ambos lenguajes juegan con cartas marcadas, ya que ni todos los libros ni todas las películas son equiparables, lo cierto es que no dejan de ratificar (in) directamente el éxito alcanzado por el medio cinematográfico en su intención de constituirse para el espectador en un reflejo de la realidad (una vocación especular que también dará entrada tanto a sus mejores sueños como a sus peores pesadillas). Y ciertamente todas las novedades tecnológicas —y con ellas los efectos visuales— que el cine ha ido incorporando han sido concebidas para contribuir a la consecución de ese objetivo (el desarrollo de nuevas cámaras que garantizaban un constante movimiento posibilitó nuevos recursos expresivos; la aparición del sonido que supuso de entrada el fin de los rótulos literarios; la incorporación del color y el diseño de nuevos formatos de pantalla que añadieron nuevos sentidos a la realización y contemplación de las películas; y así sucesivamente), ya desde fórmulas canónicas y uniformadoras, ya desde posturas disidentes y transgresoras, al tiempo que procuraban experiencias visuales inéditas a un público cada vez más exigente.

En todo caso, el problema de la concreción que tanto se le ha achacado al cine y la fotografía (hay que fotografiar algo real y concreto, que existe) se ha visto reconsiderado de raíz con la aparición de las imágenes infográficas generadas por ordenador. Cuestión ésta en absoluto baladí dadas sus implicaciones: estamos refiriéndonos a imágenes virtuales digitalizadas, numéricas, almacenadas en la memoria de los ordenadores como información binaria que necesita ser transferida a otro soporte (químico, magnético) para

(15) Claro que tras la idea de dotar a la imagen cinematográfica de significación realista se habían desarrollado otros modelos alternativos al M.R.I. Los cineastas soviéticos que propusieron un cine narrativo (frente a los que propugnaban un cine creativo) lo hicieron en base a la extrema formalización de un trabajo con el montaje sobre el espacio diegético que pretendía ir más allá de la sintaxis clásica. Esta opción culminará en las teorizaciones de S.M. Eisenstein acerca del montaje intelectual.

Lo que ahora nos interesa es destacar el hecho de que, a través de una vía diferente, se alcanzaron unos resultados que fueron saludados y apreciados precisamente por su *realismo*. Sobre estas cuestiones puede consultarse el riguroso estudio de Vicente Sánchez-Biosca *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991.

(16) Más todavía las del cine anterior a la Primera Guerra Mundial encuadradas en el Modo de Representación Primitivo, siguiendo con la terminología aplicada por Burch.

(17) Otra cosa sería considerar un componente de orden psicológico: el lenguaje audiovisual se aprende con mucha menos conciencia, es más analógico. Está diseñado para ser aprendido sobre la marcha, por así decir; no hace tanto que los niños (ya formados en los códigos desde que tienen uso de razón gracias a los televisores caseros) recurrían a la frase "está recordando" para explicarles a sus abuelos la inclusión de un 'flash-back', de la misma manera que los infantes de hoy disfrutan y entienden a la perfección las muy diversas propuestas que les ofrece el actual paisaje audiovisual (desde el videoclip hasta el videojuego). Por eso, parece que el lenguaje visual se entiende sin dificultad y, sin embargo, se ha aprendido. De hecho, dista mucho de ser un lenguaje simple (en realidad, es mucho más complejo que el escrito).



NOSFERATU
(1922) de Murnau

digerido y su consumo resulta enormemente fácil. Todo lo contrario que en el lenguaje literario, mucho más complejo y elaborado, que exige mayor creatividad y esfuerzo por parte de un lector que, además, no parte de la comodidad de las imágenes ofrecidas (todo es susceptible de ser fotografiado) aunque, eso sí, cuenta con la ventaja de poder crear sus propias imágenes mentales frente a la plana objetividad de la pantalla. Una concepción que pretende apoyarse en el hecho aparente de que un libro del género que sea supone un esfuerzo de lectura mucho mayor que el exigido por una película.

En realidad —y parece ridículamente obvio señalarlo—, todo dependerá de qué películas y de qué libros se esté hablando: así como hay películas que pueden exigir muchos visionados para su total comprensión existen cantidades enormes de libros que no suponen prácticamente ningún esfuerzo de lectura (son de usar y tirar). Eso sin tener en cuenta que siempre ha habido libros muy ilustrados, enriquecidos con hermosas láminas,



RODAJE DE METROPOLIS
(METROPOLIS, 1926) de
Fritz Lang

su visualización. Se ha dado el paso, pues, a la imagen numérica (un panel de cifras que se puede almacenar), un lenguaje abstracto dependiente de un modelo matemático. Por primera vez, la imagen ya no es una representación analógica de un referente físico (en el ordenador, imagen y palabra están en un mismo nivel de codificación, como demuestra la construcción de hipertextos); es más, desaparecido éste, tampoco es necesaria la cámara. Constituyen en realidad imágenes mentales (que, una vez transferidas, cobran formas realistas de muy alta resolución) que forman parte de una película combinadas con imágenes reales. En este contexto, las viejas antinomias entre texto e imagen se han vuelto caducas y se han sometidas a un replanteamiento radical.

Estamos en el por ahora último paso del largo trayecto que ha ido separando los conceptos de visibilidad y visualidad. Un trayecto en el que al principio las imágenes estaban en tiempo real pero en el que más tarde, con la incorporación de los soportes químicos, empezaron a confundirse con el soporte. Posteriormente y con la llegada de una serie de adelantos técnicos como los Rayos X o el Espectroscopio, se dejó de confundir la imagen con su apariencia externa. Finalmente, con la irrupción de la televisión, dejó de confundirse la imagen con el soporte. Y ahora hemos dado el paso a la imagen sintética, fruto de un modelo virtual que existe independientemente de ésta y que puede ser modificado cuantas veces sea necesario en la memoria del ordenador.

Todo lo cual nos indica que el cine ha alcanzado un nuevo estadio en su evolución tecnológica.

De las iniciales mutaciones que afectaron a la construcción de los relatos cinematográficos tratará el recorrido esbozado en las líneas que siguen.

III

Aunque los primeros trucajes cinematográficos de la historia del cine pueden remitirse a sus mismos inicios (recuérdese el asombro que produjo en 1896 la proyección al revés de la cinta de los Lumière *LA DEMOLICION DE UN MURO* [*LA DEMOLITION D'UN MUR*], la primera aplicación de la inversión del movimiento), la historiografía ha coincidido en señalar a Georges Méliès como el primer gran creador de trucajes para el cine. Suyos son, justo es reconocerlo, muchos de los hallazgos que constituirán el grueso de recursos y métodos en los que se basarán las técnicas de trucaje del medio cinematográfico: el *paso de manivela*¹⁸, las sobreimpresiones, la utilización de maquetas, los encadenados, el fondo negro (antepasado directo de la técnica de *caché-contracaché*), los efectos de perspectiva (que se combinaban con el anterior) y otros muchos métodos

artesanales. Méliès fue, en efecto, quien introdujo la fantasía en el cine, un medio que se prestaba lúdicamente a ello dado su inherente carácter fantástico, suplantador de la realidad. Naturaleza que sin duda no pasó desapercibida para quien, mago e ilusionista, era por entonces director y propietario del teatro Robert-Houdin en París. Una caracterización ya tópica que no debe hacernos olvidar, empero, la multitud de vetas que presenta su actividad cinematográfica: desde sus primeras probaturas (1896) en la línea de toma de vistas de los Lumière (fue precisamente en uno de esos rodajes —concretamente en la parisina Plaza de la Opera— cuando descubrió por azar el famoso paso de manivela que le hizo intuir las potencialidades de la cámara tomavistas), acabará por explorar caminos nunca transitados hasta entonces. Fue un pionero en acometer la realización de películas publicitarias por encargo (y es que no hay nada nuevo bajo el sol) y el primero en introducir un género cuyo arraigo será inmediato (sobre todo al otro lado del Atlántico): las actualidades cinematográficas *reconstruidas*, cintas que, partiendo de una presunta vocación documental, reconstruían en estudio algunos de los sucesos más destacados del momento¹⁹. Tam-

poco dejó de lado esa vertiente sicalíptica que cine el primitivo heredara directamente de los espectáculos populares de variedades. No todo fueron, pues, ingeniosas y unitarias escenas cómicas con trucos de magia y prestidigitación. En todos estos casos, Méliès nunca dejó de

idear y aplicar soluciones de puesta en escena que le permitiesen llevar a cabo sus proyectos (en 1897, por ejemplo, no dudó en recurrir al uso de maquetas para reconstruir uno de los episodios de la guerra greco-turca en su *COMBAT NAVAL EN GRECE*).

Todo lo cual no pretende soslayar el hecho, por lo demás notorio, de que su terreno preferido, aquel donde se manejó con mayor asiduidad y desenvoltura fue el de la fantasmagoría, en el que aplicó de manera plena su noción de que la ilusión era la base sobre la que tenía que edificarse un cine de entretenimiento. En este sentido, sus conocimientos como hombre de teatro jugaron un papel esencial a la hora de combinar efectos procedentes del medio (maquinaria, maniqués, maquillaje, sentido escenográfico de los decorados...) con los específicamente cinematográficos que, como hemos visto, había ido desarrollando. El éxito de la innovadora propuesta fue incuestionable y fascinó a un público acostumbrado por entonces a otras cosas (escenas cotidianas o de espectáculos ya conocidos), ante las cuales empezaba a mostrar su hastío. Muy pronto (1897), Méliès construyó un estudio cinematográfico (el primero de Europa) en Montreuil-sous-Bois para poder dar rienda suelta a su

Recuérdese el asombro que produjo en 1896 la proyección al revés de la cinta de los Lumière

LA DEMOLICION DE UN MURO

(18) Su primer gran descubrimiento: "[...] que permite rodar a la cadencia de 'imagen por imagen', base del cine de animación, de los trucajes por 'sustitución' y de muchas películas de fantasía. La trascendencia de esta revelación iba a tener un alcance decisivo, porque a partir de ella Méliès encauzó su producción por el rumbo de la magia y de la fantasía sin límites". Román Gubern, *Historia del cine*. Barcelona, Lumen, 1989, p. 36. No es más que una detención momentánea de la cámara durante la filmación, que permite hacer aparecer o desaparecer un actor o un objeto; también efectuar sustituciones, intercambios, etc.

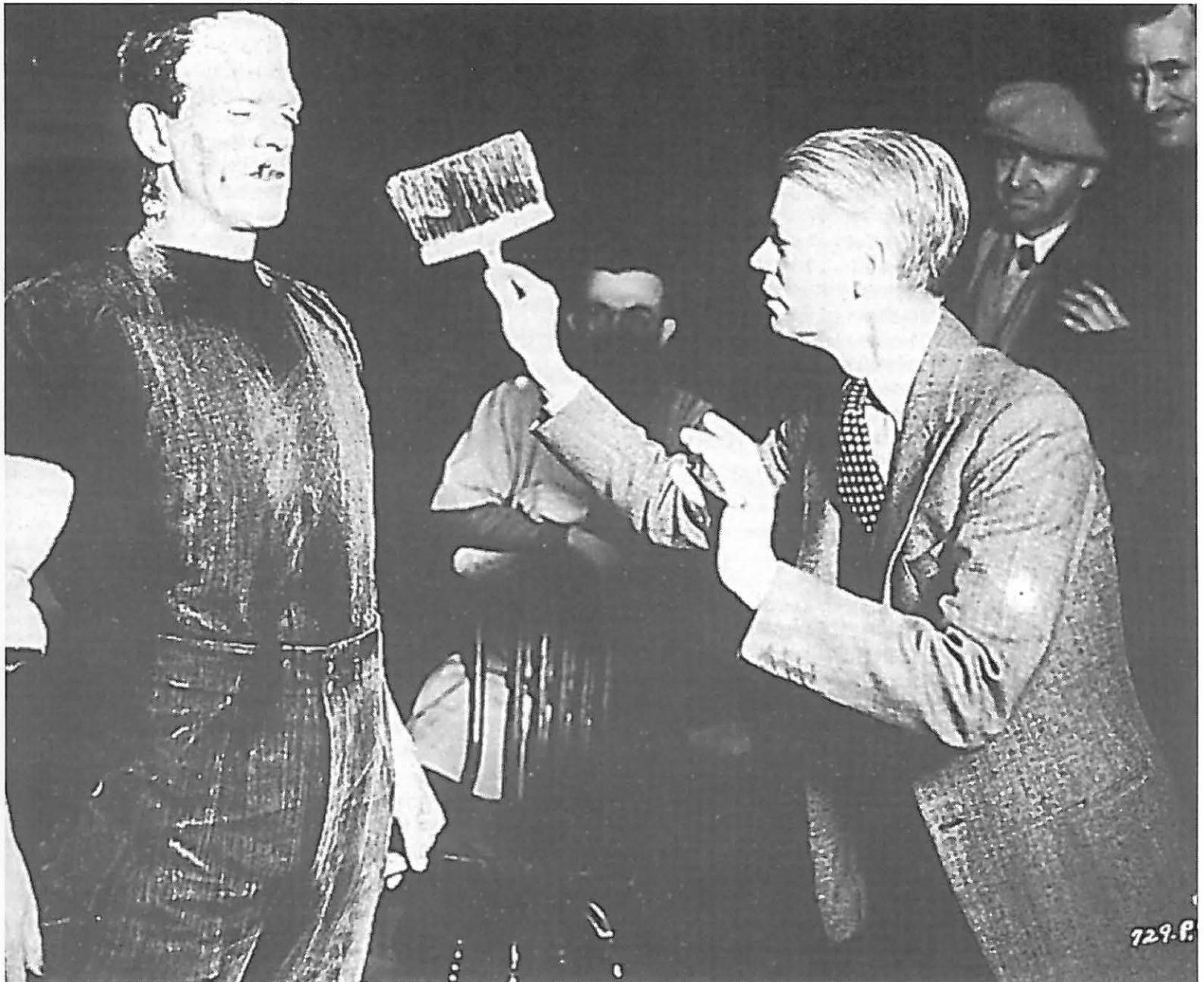
(19) Sus realizaciones más celebres fueron *EL PROCESO DREUFUS* (*L'AFFAIRE DREYFUS*, 1899) y *CORONACION DE EDUARDO VII DE INGLATERRA* (*LE SACRE D'EDOUARD VII A WESTMINSTER*, 1902).

imaginación, poco después de haber constituido su propia productora, la Star-Film.

Recordemos que, al poco de su invención, el cine estaba conociendo su primera crisis: ante la reiteración temática y formal, el público empezó a mostrar un progresivo desinterés por lo que en un principio había recibido como una novedad deslumbrante. El modelo Lumière se agotaba rápidamente debido a su falta de selección, siempre operando sobre la profundidad de campo, con una presencia obsesiva de lo fotográfico. Por otra parte, sucesos como el incendio

manente. En esta situación, la irrupción de Méliès resultó fundamental en lo que conllevó de revisión de la idea misma de cine, al concebirlo como vehículo ideal para poder desarrollar toda una serie de nuevas facetas relacionadas con el mundo de la magia. Un vehículo, ante todo de entretenimiento —“el cine en su aspecto teatral espectacular”, como él lo definió—, con el que poder crear toda suerte de vistas fantásticas.

Pero en estas virtudes y presupuestos también encontraría sus límites, puesto que si el cine de Méliès acabó por entrar en vía muerta esto se



en 1897 del Bazar de la Caridad y su reguero de víctimas no contribuyeron precisamente a animar al público burgués en la frecuentación de un espectáculo y unos locales que no le parecían nada seguros. De manera que —presentaciones aparte— el cine comienza a ser marginado de los coliseos urbanos y pasa a formar parte del conjunto de atracciones que se ofrecían en las ferias o con motivo de determinadas fechas (navidad), sin conseguir un estatuto estable como espectáculo per-

debió a la irresoluble paradoja que anidaba en su concepción. En realidad, su replantamiento de los principios que habían confinado al cinematógrafo al ámbito de la feria fue realizado precisamente incorporando toda una serie de elementos que eran característicos de ésta: “[...] podemos señalar cómo hay una clara presencia en las películas de Méliès de lo popular. Cualquier espectador un poco atento puede percibir hoy un ‘encanto’, de cuento infantil o tradicional, en los

RODAJE DE FRANKENSTEIN (Frankenstein, the man who made a monster 1931) de James Whale

maravillosos filmes de Méliès que se conservan. En estas películas aparece de nuevo lo teratológico (monstruos, enanos, gigantes, etc.) y el cuerpo fragmentado, sobre todo las decapitaciones”²⁰.

Se sale de las intenciones de este texto intentar un análisis de las similitudes (topológicas, temáticas) entre el cine primitivo y la cultura popular, un tema sin duda apasionante que ha sido abordado con rigor desde distintos campos de la teoría cinematográfica, pero no queremos dejar de resaltar el hecho –extensible al cine primitivo en general– de que las cintas de Méliès suponen una explosión de lo imaginario en detrimento de lo simbólico. Fue precisamente la profusión de lo grotesco, de lo macabro, de lo maravilloso, incluso de lo violento, lo que atrajo al público ante aquel cine, de la misma forma que lo hacían la mujer barbuda, la pitonisa, los autómatas, los enanos o los monstruos en cada una de los barracones de la feria: “[...] las barracas de figuras de feria marchaban por el atajo de un lenguaje mucho más asequible y estridente, que en muchos casos podría ser considerado un equivalente visual del género literario que se desarrolló en paralelo con ellos, el melodrama, y cuyo heredero más estentóreo sería el Grand Guignol”⁽²¹⁾.

Sin duda, en todo esto reparaba Tom Gunning cuando –en un trabajo que con el tiempo se ha ido revelando muy influyente, cuando menos en lo terminológico– concibió el cine de los primeros tiempos como un cine de atracciones dada su tendencia excéntrica, su indiferencia hacia la integración narrativa y su inspiración en la feria, el circo y el teatro popular²². En Méliès, esa vinculación con el espectáculo popular teatral resultaba, como vimos, literal; y así se manifiesta no sólo en sus temas y técnicas sino en lo formal, al concebir sus películas a partir del *tableau*²³, esto es, como una sucesión de “cuadros” o “escenas” sometidos a la perspectiva teatral y que se desarrollan delante de un decorado pintado sobre una tela, con la cámara –inmóvil– enfocando la embocadura del escenario y registrando lo que ahí sucede. Ausente toda idea de montaje, el plano deviene autárquico y se desaloja toda posibilidad de continuidad narrativa. Se trataba ante todo de sorprender al espectador, con lo cual los conceptos de espectáculo y narración entraron en conflicto: para Méliès, sus trucos (innegablemente frescos y renovadores) constituían un fin en sí mismo, no un medio pensado para integrar en la construcción y fluidez de la narración. Anquilosado en sus convencionalismos teatrales, el cineasta francés quedará anclado en su propia obra cinematográfica a medida que transcurren los años. Todavía en 1912 persiste en su línea con la realización de LA CONQUISTA DEL POLO (À LA CONQUETE DEU POLE),

diez años después de su primer gran éxito, VIAJE A LA LUNA (LE VOYAGE DANS LA LUNE). Pero ya por entonces Edwin S. Porter y D.W. Griffith llevaban algún tiempo haciendo películas.

Quedó, por supuesto, su contribución fundamental: la constatación de que el cine podía superar los estrechos límites de la toma de vistas y constituirse en un espectáculo popular gracias a la potencialidad de recursos que albergaba. Méliès metió al cine en el estudio y esa decisión le convierte en un pivote fundamental en la evolución del medio. La técnica se había puesto por primera vez al servicio de la fantasía y con ello el cine toma conciencia de su capacidad de metaforización, de transgresión.

IV

Aunque el modelo cinematográfico representado por el cine de Méliès perdurará hasta la Primera Guerra Mundial a través de Pathé Frères –la primera gran industria del cine–²⁴, por aquel entonces ya se había hecho patente en diversas cinematografías la necesidad de superar el acentrismo, la frontalidad y el estatismo del Modo de Representación Primitivo (M.R.P.) con la construcción de un nuevo modelo. En esta evolución, difícil y laboriosa como ya se ha señalado, jugó un papel fundamental el trabajo sobre el encuadre.

Méliès metió al cine en el estudio y esa decisión le convierte en un pivote fundamental en la evolución del medio

Frente a la condensación anterior (planos de conjunto sin jerarquización) se buscó la separación en diversas escalas de planos (primer plano, plano de tres cuartos, plano general...) que no implicasen una discontinuidad temporal. Es decir, la cámara comienza a acercarse a la figura humana y a seleccionar lo que quiere mostrar, orientando –centrando– la mirada hacia aquello que interesa, provocando así una reacción en el espectador. El encuadre se transforma con Griffith en una puerta por la que se puede entrar y salir, con lo que el fuera de campo pasa a ser un elemento indispensable para la estructura narrativa. El relato cobra valor, entonces, en función del corte, de la fragmentación, que introduce el suspense. Se camina así hacia la construcción de un modelo narrativo para el que se está diseñando un nuevo espacio imaginario que supere “la ‘exclusión’ del espectador de la imagen primitiva clásica [...] el ‘transporte’, incluso la penetración misma, del espectador al interior del espacio diegético visual (y eventualmente sonoro) es el gesto mayor alrededor del cual se constituirá la propia representación”²⁵. Ha llegado el momento de prescindir del telón pintado de Méliès y de recuperar la sensación de profundidad del cine al *aire libre*. Una recuperación que quedará definitivamente fijada en EL NACIMIENTO DE UNA NACION (THE BIRTH OF A NATION, 1915), cuando Griffith demuestre el poder dramático de

(20) Luis Martín Arias, *Horror: El nuevo cine de terror*. Escritos-17, Valladolid, 1987 (sin paginar).

(21) Agustín Sánchez Vidal, *Los Jimeno y los orígenes del cine en Zaragoza*. Zaragoza, Patronato Municipal de las Artes Escénicas y de la Imagen/Gobierno de Aragón, 1994, pp. 83-84. Donde más adelante (p. 90 y ss.) el autor recupera una interesante referencia contenida en la obra de Pío Baroja acerca del ambiente de las barracas de feria y la vivencia que suponían para sus frequentadores; concretamente en la novela *Las figuras de cera*, así como en el artículo *Los horrores de las antiguas ferias*.

(22) Tom Gunning, “The Cinema of Attraction. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”. En *Wide Angle* 8 3-4, 1986, pp. 63-70. Cit. por V. Sánchez-Biosca en “Saber morir. Antropología de la muerte y relatos de psicópatas en el cine”. *Archivos de la Filmoteca*, nº 21, 1995, p. 55.

(23) Curiosamente, algo muy similar ocurría con los primeros pasos de otro medio de masas casi coetáneo del cine, el cómic. Baste recordar las planchas dominicales de la serie *Hogan’s Alley* dibujada por Richard Outcault.

(24) En donde el aragonés Segundo de Chomón, el otro gran pionero de los trucajes cinematográficos, había dado sobradas muestras de su inventiva, ya fue perfeccionando los de raíz meliesiana (maquetas, paso de manivela, el *travelling*) o bien incorporando sus propias aportaciones (el sistema cromático que desarrolla para la compañía o sus muñecos articulados, por ejemplo).

(25) Noël Burch, *op. cit.*, p. 55.

los paisajes naturales rodados en exteriores. Si bien el recurso a la profundidad de campo será negociado al principio por los nuevos criterios de selección. Se difuminan los fondos al tiempo que se promocionan los primeros planos y los planos americanos (tres cuartos), con lo que de paso la mirada del espectador se retira de los contornos del cuadro al tiempo que *olvida* los límites de éste: “Se va así hacia cierta uniformización de la representación del espacio profundo al actuar sobre la relación difuminado-nítido, efecto que a su vez produce relieve”²⁶. Una relación que se mantendrá durante más de veinte años, cuando la irrupción de una serie de cineastas (Renoir, Welles, los neorrealistas...) y materiales suponga un redescubrimiento de la profundidad en toda su dimensión.

En todo este proceso que condujo al establecimiento de un lenguaje institucional estuvieron implicados multitud de cineastas, pero también de ingenieros y técnicos. La configuración del espacio que acabamos de citar era consecuencia directa, por ejemplo, de la introducción de objetivos de mayor apertura, que permitían rodar con menos luz pero conllevaban la reducción óptica de la profundidad de campo. Y es que el tratamiento de la luz, el dominio de la iluminación, constituirá otro elemento fundamental estrechamente relacionado con lo tecnológico: “La sustitución de las primitivas lámparas de vapor de mercurio por arcos de carbón, y posteriormente por las de incandescencia, permitió pasar del ‘alumbrado’ a la iluminación matizada con intención dramática”²⁷.

La propuesta expresionista del cine alemán constituye la aplicación más radical, por entonces, del bagaje expresivo con el que se puede contar a partir del dominio de la luz. En el modelado de ésta (la conocida iluminación por manchas) hallaría la iconografía expresionista su principal instrumento de sugerencia. La luz y las sombras como elemento distorsionador y sublimador de personajes y decorados, transmitiendo la inquietud psicológica, el malestar moral, que caracteriza al movimiento, inscritos en un discurso ya plenamente simbólico en el que tiene lugar, como escribió Kracauer, una perfecta transformación de los objetos materiales en ornamentos emocionales²⁸. La potencia de su configuración plástica y los nuevos recursos expresivos que conllevaba se harán patentes en filmes como NOSFERATU (NOSFERATU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS, 1922, F.W. Murnau), un film cuya inmensa riqueza textual —en la que no podemos entrar aquí— ha suscitado (suscita y suscitará) una gran variedad de aproximaciones analíticas —algunas de

ellas muy valiosas— que, de una manera u otra, han perseguido *aprehenderlo* de algún modo, completarlo en alguna medida. En cualquier caso, su importancia referencial fue adecuadamente resumida por Antonio José Navarro: “Nosferatu es, ante todo, un film de horror; ésa es su mayor aportación al arte cinematográfico. La certeza de que la cámara puede ser un instrumento idóneo para provocar el miedo. Pero no de una manera física, sino anímica, avivando oscuros terrores atávicos”²⁹. Para demostrar esa certeza, Murnau superó la estilización decorativa que caracterizaba a los filmes alemanes del momento recurriendo a escenarios y paisajes naturales —a los que hace participar en el conflicto—, aplicando determinados trucajes técnicos (aceleración de la imagen, uso de la película en negativo) y estructurando un montaje claramente metafórico³⁰.

Otro realizador germano, Fritz Lang, escogió un camino muy diferente en METROPOLIS (1927) para trazar un discurso igualmente simbólico (aunque esta vez mucho más modesto, en realidad) en

el que seguían latentes todas las pulsiones expresionistas (la reflexión sobre el poder, la antropomorfización de las cosas, el tema del doble —aquí expuesto a través del robot—, la caída de la ciudad, la tragedia social, las atmósferas delirantes, el papel de lo sagrado...), pero ahora trasladadas a un imaginario de tipo tecnológico³¹. La película constituyó en ese momento un auténtico *tour de force* técnico para el que se crearon todo tipo de E/E.

En este aspecto el papel jugado por los operadores Karl Freund, Günter Rittau y, sobre todo, Eugene Shüfftan resultó esencial. Desarrollaron y perfeccionaron todo tipo de técnicas (sobreimpresiones, retroproyecciones, animación de maquetas, efectos lumínicos, etc.) que hicieron posible la creación de esos dos mundos superpuestos que colisionarán en el drama langiano³².

Es importante tener en cuenta que el film de Lang estaba recogiendo los frutos del aprovechamiento de dos innovaciones técnicas de reciente aparición que fueron muy importantes. Por un lado, en 1924 había comenzado a utilizarse la película pancromática que permitía la utilización de todos los colores traduciéndolos a gamas de grises entre el blanco y el negro, y que abrió nuevas dimensiones para los campos de la escenografía y la decoración. Por otro lado, esa cámara en constante movimiento de METROPOLIS (convertida en auténtico elemento investigador de la imagen) y de otras películas de la época era deudora de las inéditas posibilidades expresivas hacia las que la habían llevado —como se ha señalado tantas ve-

La sustitución de las primitivas lámparas de vapor de mercurio por arcos de carbón, y posteriormente por las de incandescencia, permitió pasar del ‘alumbrado’ a la iluminación matizada con intención dramática

(26) *Ibidem*, p. 182.

(27) Alejandro Vallejo, en el estudio ya citado, p. 42.

(28) Siegfried Kracauer, *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Barcelona, Paidós, 1985.

(29) “Cien años de cine. El cine mudo”. *Dirigido*, nº 237, 1995, p. 42.

(30) Sobre estas y otras cuestiones puede consultarse el libro ya clásico de Lotte H. Eisner, *La pantalla demoníaca*. Madrid, Cátedra, 1988, pp. 71-76. Para un análisis de la estructura delirante del film véanse los estudios de Vicente Sánchez-Biosca: *Del otro lado: la metáfora. Modelos de representación en el cine de Weimar*. Valencia, Hiperión, 1985; y *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid, Verdoux, 1990.

(31) Leonardo Quaresima ha encontrado precisamente en este traslado un proceso de reducción de los elementos expresionistas en relación con el guión de Thea von Harbou y, sobre todo, la novela escrita por la misma autora y publicada en 1926. Vid. “Ninon, la hermana de María. ‘Metropolis’ y sus variantes”. *Archivos de la Filmoteca*, nº 17, 1994, pp. 5-37.

(32) El procedimiento creado por Shüfftan (conocido más tarde en los EE.UU. como Shuftan) marcó un hito en el desarrollo de los efectos visuales. En su versión más sencilla consistía en la colocación delante de la cámara de un espejo semirreflectante con una inclinación de 45° que podía reflejar una maqueta en la parte superior del plano, que luego se unía con la imagen de un escenario a escala real que ocupaba la parte inferior. Con el mismo procedimiento se podía, por ejemplo, hacer aparecer un fantasma. Se abría así toda una gama de posibilidades que será aprovechada por el cine posterior.

VAMPIRESAS, 1933
(GOLD DIGGERS of 1933)
de Mervyn LeRoy, coreografía de Busby Berkeley



(33) "Carl Mayer construyó el guión sobre la posibilidad de realizar planos de larga duración con la cámara en constante movimiento. Un año antes, el operador Guido Seeber había ideado, a instancias de Mayer, un soporte de cámara que podía desplazarse sobre vías. Gracias a Mayer, Murnau disparó, además, de una cámara automática con gran movilidad. Los movimientos de 'El último' elevaban la tensión emocional, intensificando el efecto dramático de los planos, de la misma manera que el primer plano o el montaje". Alejandro Vallejo, op. cit., p. 42.

(34) La cámara había vuelto al estatismo dada la dependencia a la que se vio sometida por los primeros micrófonos monodireccionales en la grabación directa del sonido, mientras que los diálogos de volvieron tediosos y excesivos. Problemas similares tendrán lugar cada vez que irrumpa un nuevo procedimiento —color, macropantallas, nuevos efectos visuales, la propia evolución de los sistemas sonoros, etc.— hasta que se supere su inicial inmadurez técnica.

(35) La incorporación del sonido como elemento diégetico cambia profundamente, como ha señalado R. Gubern, el ritual del espectador en la sala de proyecciones. Ahora estará sumamente atento no sólo a lo que ve, también a lo que escucha. Cfr. R. Gubern, "La traumática transición del cine español del mudo al sonoro", en *El paso del mudo al sonoro en el cine español (Actas del IV Congreso de la AEHC)*. Madrid: Complutense, p. 8. Del antiguo espectador del cine primitivo, que se implicaba, participaba de la proyección (comentaba en voz alta, pedía que le repitiesen aquellos fragmentos de película que más le habían gustado y solicitaba que se explicador se los comentara nuevamente), se ha llegado al espectador del cine clásico, un espectador atrapado, fascinado, que no puede intervenir en el curso de la proyección (lo sumo, irse).

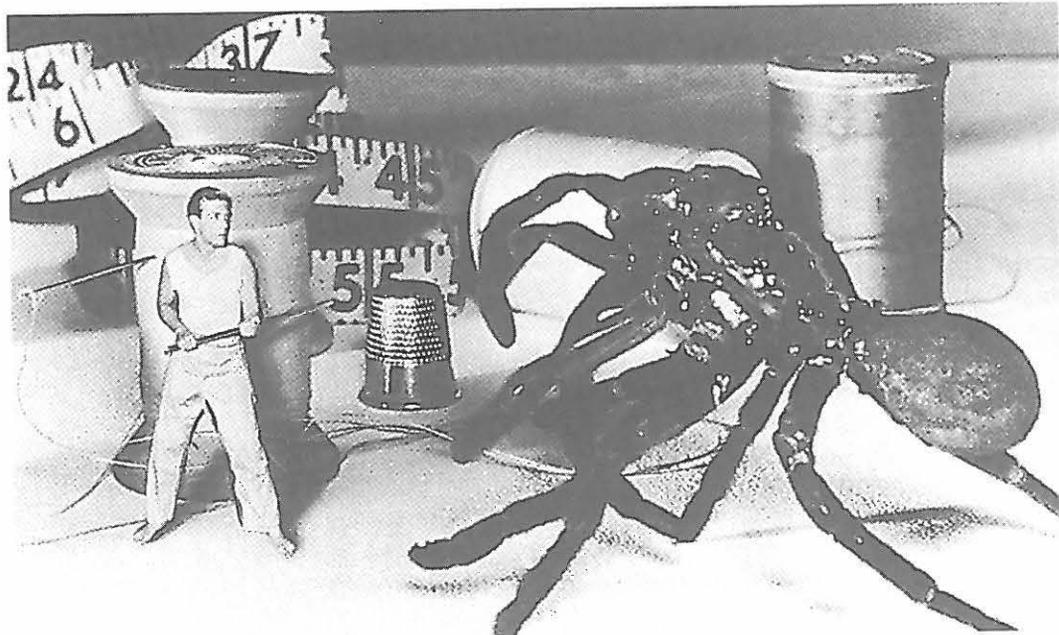
ces— las búsquedas expresivas de (otra vez) Murnau y su guionista, Carl Mayer, cuando preparaban el rodaje de *EL ÚLTIMO* (*DER LETZTE MANN*, 1924)³³. La cámara, entonces, ya no permanecía a la espera; buscaba la acción y multiplicaba los puntos de vista en su trayectoria (y de paso sus campos de luz, con lo que ello conllevó para el trabajo fotográfico).

V

Con la llegada del sonido —y una vez superados los iniciales problemas de adaptación que habían supuesto una momentánea regresión³⁴—, el cine sufre una revolución técnica decisiva a la vez que el modelo institucional queda definitivamente conformado (los diálogos sustituyen a los rótulos). Se confirma la posibilidad de disponer de un nuevo conjunto de elementos signifi-

cantes y, paralelamente, de un elemento más para multiplicar esa "sensación de realidad" que era el objetivo central del modelo clásico³⁵. También en este caso fueron los cineastas alemanes quienes se revelaron como pioneros en la sonorización del dispositivo cinematográfico (a pesar de que ésta no había dejado de ser una *imposición* del entramado industrial estadounidense), en la investigación y aplicación de las posibilidades narrativas y estéticas que ofrecía la nueva batería de recursos sonoros (la voz en off, la superposición de voces, los sonidos fuera de campo...). *EL ÁNGEL AZUL* (*DER BLAUE ENGEL*, 1930, Josef von Sternberg) y *M, EL VAMPIRO DE DÜSSELDORF* (*M, EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER*, 1931, Fritz Lang) suelen ser citados como textos representativos al respecto.

Paralelamente, en Hollywood la expansión del sonido se había reflejado en el paisaje gené-



EL INCREÍBLE HOMBRE MEN-
GUANTE (*THE INCREDIBLE SH-
RINKING MAN*, 1957), de
Jack Arnold

(36) Un monstruo, eso sí, generalmente gótico (Drácula, la momia, el licántropo). Para encontrar representaciones de lo monstruoso real tendremos que esperar al cine de terror moderno o frecuentar los márgenes del(los) sistema(s), en donde se incubarán propuestas revolucionarias que, como LA PARADA DE LOS MONSTRUOS (FRANKS, 1932, Tod Browning), subvertirán los códigos establecidos operando desde dentro a partir de miradas insólitas e intranferibles.

rico. No sólo las revistas musicales de Broadway fueron reinventadas filmicamente en los estudios californianos, también otros géneros ya codificados como la comedia (que con el acceso a la palabra y a los sonidos cobrará nuevas sugerencias) o el cine negro (con un nuevo arsenal de sonidos –disparos, sirenas, motores, chirridos...–, voces y músicas que lo redimensionarán hasta convertirlo en uno de los mejores vehículos de denuncia social dentro de las rigideces del Código de producción) resultarán enormemente beneficiados. Hecho extensible al cine fantástico, que inicia una nueva etapa considerada como su primera “Edad de Oro”, en la que tendrá lugar el nacimiento de todos sus mitos clásicos. Con su versión del famoso relato de Mary W. Shelley, James Whale y su equipo facilitarán en EL DOCTOR FRANKENSTEIN (FRANKENSTEIN, 1931) todo un tratado sobre la utilización de los E/E sonoros, cuyas bases configurarían muchos de los códigos del género.

A partir de entonces el modelo clásico ya podía surtir de historias a un público que necesitaba escapar de la angustia en que lo había sumido

la Gran Depresión que siguió al *crack* del 29. Escapar del miedo ante una situación inestable y convulsa (para lo cual se le ofrecerán toda una serie de géneros a elegir) o proyectarlo en algo exterior: el monstruo³⁶ o el lugar prohibido alejado de la civilización. En la plasmación visual y sonora de ese mal exterior, en la materialización de parábolas sociales inquietantes y complejas, encontrarán los efectos visuales su mayor campo de operaciones. Grandes especialistas como Jack Pierce (maestro del maquillaje que dió forma a las figuras míticas de la Universal) o Willis O’Brien (dibujante, modelista y especialista en E/E que llegó a conseguir con la técnica de animación imagen por imagen –*stop motion*, que había patentado en 1916– logros hasta entonces impensables) comienzan a tener un peso muy importante dentro de los equipos de realización, en una línea de especialización que se extendía a toda la industria. Esta gente puso su técnica al servicio de un buen número de películas cuya significación y trascendencia, poder de fascinación y fuerza visual desbordan con mucho su marco de creación. 